

DM 1,50

4/83

ATARI 800 XL — geballte Computerkraft

Neue Hits für die Atari Computer Systeme

JOUST! BATTLEZONE! MOON PATROL! ASTERIX!

Mit Riesen Poster!

Centipede WM:
Superfinale der Profis

Atari Mal Tafel:
Kunst auf dem Computer

Die Prominenz spielt ATARI



Klaus Ollmann (Managing Director Atari Elektronik GmbH) und Michael Schanze



INHALT

IMPRESSUM

Das ATARI Club Magazin erscheint vierteljährlich. Herausgeber und verantwortlich ATARI Elektronik GmbH, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60, Clubanschrift: Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60.

Hier spricht Captain ATARI!

Liebe Clubmitglieder,

die vergangenen Wochen standen wiederum ganz im Zeichen von Centipede. Über das großartige Finale in München findet Ihr auf den folgenden Seiten einen ausführlichen Farbbericht.

Der Tausendfüßler wird Euch sicherlich auch künftig begeistern. Langsam aber sicher steht er im Schatten der neuen ATARI-Hits, die wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen: MOON PATROL ist endlich da, BATTLEZONE erfreut sich enormer Beliebtheit, und JOUST, das mittelalterliche Turnier der fliegenden Straußenritter begeistert alte und junge Fans gleichermaßen. Nicht zu vergessen der liebenswerte Comic-Held ASTERIX, der gemeinsam mit Freund Obelix römische Souvenirs einsammelt... Für dauernden Spielspaß mit ATARI ist gesorgt.

Tolle Rekorde findet Ihr bei den News. Es ist schon fantastisch, zu welchen Leistungen ATARI-Fans fähig sind und mit welcher Hingabe Ihr Eure Lieblings-Cassetten spielt.

Für die Computerfreunde unter Euch — und selbstverständlich alle jene, die es werden wollen — haben wir viele Überraschungen. Wir berichten über das neue ATARI 800 XL Computer System, zeigen, was es an Zubehör gibt, und rufen zu einer Aktion auf, die ihresgleichen sucht. Aber wir wollen nichts vorwegnehmenn!

Weihnachten steht vor der Tür, Gelegenheit für alle Freunde, ihre ATARI-Spielebibliothek zu erweitern oder zum Computer zu kommen. Jetzt aber erst einmal viel Spaß beim Lesen, natürlich beim ATARI-Spielen und erst dann einen schönen Gabentisch zu Weihnachten!

Herzlich Euer

Captain ATARI



Superfinale der Profis

Das war eine Weltmeisterschaft wie aus dem Bilderbuch! Aus 21 Ländern waren sie nach München gekommen, die 35 weltbesten Centipede-Spieler, um den Meister der Meister in zwei Altersklassen auszuspielen. Die Videospielkönner, die bereits die Landesmeisterschaft errungen hatten, zeigten, wie der Tatzelwurm in kurzer Zeit zu bezwingen ist. Nobel das Umfeld des Wettstreits: Das Sheraton-Hotel. Perfekt Organisation und Ablauf. Großartig die Stimmung und die Ergebnisse, trotz mancher Enttäuschung.

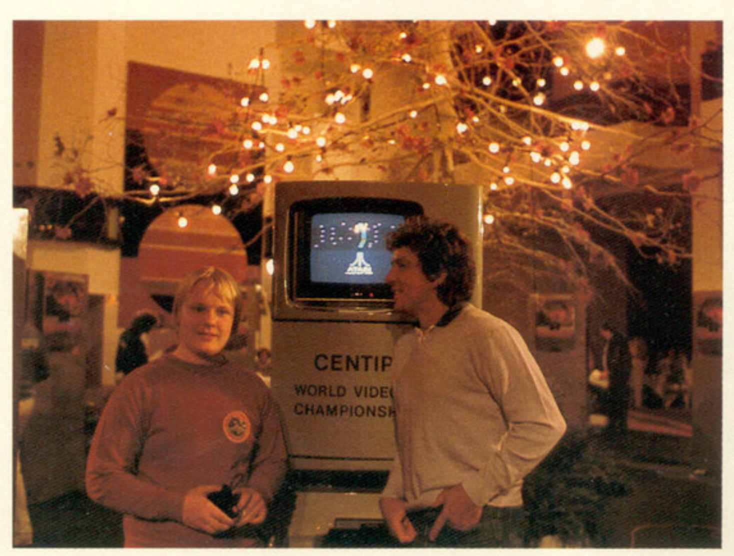
Für die beiden deutschen Teilnehmer stand viel auf dem Spiel: Der Weltmeistertitel sollte im Lande bleiben. Ihre Daumen waren in diesen Tagen quasi die „Daumen der Nation". Beide hatten schon einmal in einem Videospiel-Finale gestanden, der Meister der Juniorenklasse, Klaus Wolf aus Neuwied, und Josef Strater aus Trier, Deutscher Seniorenmeister. Beide blickten dem Ereignis gelassen entgegen — zunächst zumindest. In Berlin, unter dem Funkturm, hatten sie Können und Nervenstärke bewiesen. Was sollte da anders sein?

Am 13. September präsentierte sich München von seiner Schokoladenseite: Strahlender Himmel, vergnügte Stimmung in der eigens gemieteten CENTIPEDE-Straßenbahn, die die Teilnehmer durch die bayerische Metropole brachte. Ein Erlebnis für Yu Jin Koh aus Malaysia, für Shui Fan Or aus Hongkong und Angel Ramos aus Puerto Rico, die die weitesten Anreisewege hinter sich gebracht hatten, und nun staunend die Stadt beäugten. Die letzte Entspannung vor dem Finale der Besten bot der Besuch im Traumzirkus. Das Spielfieber war in diesen Stunden zumindest etwas gedämpft. Doch nach Ende der Vorstellung ... wie heißt es so schön im Geschäftsleben? „Die Konkurrenz schläft nicht". Das galt auch hier. Folgerichtig wurde in 35 Zimmern des Sheraton bis tief in die Nacht gespielt. Keiner der Meisterschaftsanwärter ließ sich die Trainingschance entgehen, auch wenn dem einen oder anderen die Hände schmerzten.

Bereits früh am Morgen des 14. September raste Centipede wieder über die Bildschirme an den Trainingsspielsäulen in der Halle. Prüfende Blicke auf die Leistungen der Mitbewerber, Einschätzung der eigenen Möglichkeiten, Beurteilung der Spieltechniken, Zuversicht hier — Skepsis da: Die Kandidaten in den letzten Stunden vorm Start. Gegen Mittag zeichnete sich dann Spannung, ja Nervosität auf den Gesichtern der Meister ab. Und dann lief der Count down unerbittlich...

In der Mitte des großes Ballsaales waren zehn Spielsäulen kreisförmig aufgebaut, vor allzu drängenden Zuschauern durch eine Absperrung gesichert. So blieb den Spielern genügend Bewegungsraum, hatten die Schiedsrichter Rückenfreiheit und konnten die Übersicht behalten. Wie nötig die Absperrung war, zeigte sich wenige Minuten nach Beginn der ersten Vorentscheidungsrunde der Junioren. Kaum tönten die ersten Ahs und Ohs, bildeten sich Menschentrauben an den entsprechenden Spielsäulen. Jeder der Zuschauer wollte ganz dicht am Bildschirm sein. Die Traube geriet zunehmend in Bewegung, sobald der Moderator den jeweiligen Höchstpunktstand verkündete. Die Begleiter der Asse behielten die Konkurrenz im Auge, spornten an oder beruhigten wo nötig.

Niemanden im Saal hielt es auf dem Platz, als die letzten Spielminute angekünd-



Oben: Auf der festlich geschmückten Bühne des großen Ballsaals im Sheraton sind die Erstplazierten zur Siegerehrung angetreten. Links: Unser Junioren-Meister Klaus Wolf im Gespräch mit Michael Schanze





Oben: Konzentration in der Vorentscheidungsrunde. Klaus Wolf gibt sein Bestes. Unten: Besonnen im Spiel — Josef Strater

git wurde. Strahlende Gesichter und Enttäuschung: Die Anspannung machte sich immer stärker bemerkbar. Dann die zweite Junioren-Vorentscheidungsrunde, nervenaufreibende zwanzig Minuten. Nur sechs der zwanzig Spieler würden ins Finale kommen. Ein Kopf-an-Kopf-Rennen bahnte sich an zwischen Klaus Wolf und dem Spanier Sergio Munoz. Mit knapp 7.000 Punkten Vorsprung schaffte Klaus den Sprung ins Finale. Nach nur drei Minuten war für Fabrizzio Persi aus Italien die Centipede-Welt nicht mehr in Ordnung. 9848 Punkte — aus der Traum von der Meisterschaft.

Der Punktestand nach der zweiten Vorentscheidungsrunde: Shui Fan Or, Hongkong führte überlegen mit 241.419 Punkten, (viele Zuschauer sahen ihn zu diesem Zeitpunkt als Centipede-Weltmeister), gefolgt von Angel Ramos aus Puerto Rico (232.442 Punkte). Auf dem dritten Platz Fleming Andersen aus Dänemark (230.785); Platz vier für Murray Stuart, England (226.015); nur etwas über 1.000 Punkte Abstand hatte Michel Minet aus Belgien (225.404) und schließlich unser Kandidat Klaus mit 218.669 Punkten.

Klaus Doldingers PASSPORT sorgte vorübergehend für Entspannung — zumindest im Publikum, denn die Vorentscheidung der Senioren stand auf dem Plan, ein harter Kampf, in dem die sehr guten Leistungen der Junioren noch überboten wurden. Mit nur 47.777 Punkten bzw. 47.953 Punkten mußten sich Renato Antinori aus Italien und Juha Petaja aus Finnland begnügen. Sie schieden ebenso aus wie die Vertreter Österreichs, der Schweiz, Kanadas, Belgiens, Malaysias, Dänemarks und Norwegens. Ein passables Ergebnis für Josef Strater, die 183.889 Punkte, mit denen er ins Finale gelangte. Das Finalfeld war bei den Senioren übrigens nach Punkten dichter zusammen.

Dann erlebten die Zuschauer ein Junioren-Finale, wie man es sich spannender kaum vorstellen kann: Shui Fan Or legte los und schien nicht mehr einholbar. Pech für Klaus Wolf, der kurz hintereinander drei Leben verlor, jedoch wieder nachzog. Angel Ramos ging in Führung, wurde von Michel Minet eingeholt. Dann zog Fleming Andersen kurz dem Feld davon. Unbeobachtet in diesem Augenblick ging Stuart Murray langsam aber sicher in Führung. Klaus Wolf hatte zwar eine „gute Phase" konnte den Vorsprung nun nicht mehr einholen, im Gegenteil: Seine Konkurrenten überholten ihn beidseitig: Junioren-Weltmeister wurde schließlich mit 323.512 Punkten Stuart Murray. Knapp 500 Punkte trennten den Favoriten Shui Fan Or vom Titel. Ein hervorragendes Ergebnis seine 318.881 Punkte, wenn ihm das auch „nur" den 2. Platz brachte. Michel Minet kam mit 311.516 Punkten auf Platz drei. Platz 4.: Fleming Andersen, Dänemark: 305.486 Punkte, Platz 5.: Angel Ramos, Puerto Rico, 298.676 Punkte und Platz 6 für Klaus Wolf, 297.517 Punkte.

Das Seniorenfinale wurde zum Finale der Topprofis. Auch hier wechselndes Glück für die Sechs. Der Holländer Peter Int'Groen, mit 206.950 Punkten in der Vorentscheidung auf dem 3. Platz, stieg mit 138.114 Punkten aus. Indes fanden nie gesehene Centipede-Schlachten statt: Da führte der Franzose Vincent Goualard, wurde vom Thomas Magnusson aus Schweden eingeholt. Dann kämpfte sich Josef Strater in vordere Position — und verlor fast alle Bonus-Leben. Die englischen Fans machten lautstark auf ihren Kandidaten aufmerksam, der die Mitbewerber einfach „stehen" ließ. 322.044 Punkte schaffte der Engländer Andrew Brzezinski. Das brachte ihm den Weltmeisterschaftstitel — und bedeutete den Doppelsieg für England. Auf Platz zwei der Amerikaner Doug Leighty mit 290.986 Punkten, der sich anfangs zu sicher wähnte. Platz drei für Schwedens Thomas Magnusson (273.195 Punkte), Platz vier für Frankreich mit Vincent Goualards 266.852 Punkten — und für Josef Strater ein hervorragender fünfter Platz mit 253.730 Punkten. Ein bißchen mehr Glück, und...

Doch wozu ärgern? Ihr, Fans, dürft stolz auf Eure beiden Deutschen Meister sein, die es geschafft haben, sich so hervorragend gegen andere Landesmeister durchzusetzen.
Strahlende Gesichter bei der Siegerehrung und ein verständlicherweise laut jubelndes englisches Team. Beim anschließenden Gala-Dinner sah man den einzigen Verlierer des Abends überlebensgroß von der Decke baumeln: CENTIPEDE — so oft auf einmal ist er wohl selten geschlagen worden.

Austragungsland der nächsten Atari-Meisterschaft ist England. Über das Spiel, die Vorentscheidungen, die Deutsche Meisterschaft und alles weitere werden wir in einer der nächsten Clubmagazin-Ausgaben berichten.

Danke schön, Atari

Der Deutsche Centipede-Seniorenmeister sandte uns diesen Brief, den wir Euch nicht vorenthalten wollen und nachstehend auszugsweise veröffentlichen. Josef Strater, auf Platz 5 bei der WM (siehe dazu unser ausührlicher Bericht), schreibt: „Ich möchte mich vielmals bedanken und zwar zuerst einmal für den eingetroffenen ATARI 800 und Disk Drive und das Software Paket. Sofort war ich Feuer und Flamme und habe fast Tag und Nacht drangehangen. Inzwischen sind auch einige meiner Freunde der Computerei erlegen und sie warten gespannt auf den ATARI 600 XL, um sich diesen preiswerten Homecomputer anzuschaffen. Bedanken möchte ich mich aber auch noch nachträglich für die beiden fantastischen Meisterschaften in Berlin und in München. Alle Teilnehmer und auch ich fanden es großartig, daß ATARI einen solchen Wettbeweb veranstaltet. Für die freundliche Betreuung und die gute Organisation möchte ich mich bei allen Beteiligten bedanken.
Mit den besten Wünschen für die Zukunft und in gespannter Erwartung auf die nächste Meisterschaft verbleibt Ihr ATARI-Fan

Josef Strater.



Das Buch: Ein Muß für Atari-Computer-Besitzer

Die amerikanische Originalausgabe wird jenseits des großen Teiches liebevoll die „Atari-Bibel" genannt. Jetzt endlich ist die deutsche Ausgabe dieses unentbehrlichen Werkes im te-wi-Verlag, München, erschienen. Unter dem Titel „Mein Atari-Computer" — Der Schlüssel zum Atari-Privatcomputer — findet Ihr darin alles, was man über die ATARI Computer-Systeme wissen muß. Sämtliche Fragen werden beantwortet. Die ATARI-Hardware, einschließlich der Computer Systeme 600 XL und 800 XL, ist ausführlich dargestellt. Im umfangreichen Anhang sind u.a. Fehlermeldungen, Statuskodes, BASIC-Befehle, kurz, das komplette Programmierumfeld enthalten. „Mein ATARI-Computer" könnt Ihr zum Preis von 56,— zuzüglich 4,— für Porto und Verpackung gegen Voreinsendung eines Verrechnungsschecks direkt beim ATARI Computer Club, Bebelallee 1, 2000 Hamburg 60 bestellen.



Im letzten Club-Magazin stellten wir ihn vor, den Atari 600 XL, die Superspielmaschine, mit der man die Welt der Datenverarbeitung, das Programmieren zu Hause selbst kennenlernen kann. Die Grafik- und Soundmöglichkeiten haben wir ebenso dargestellt wie die umfangreiche Programmbibliothek, die den Atari 600 XL so einmalig machen. Jetzt kommt der „große Bruder" in den Handel, der Computer für den professionellen Anwender. Das Atari 800 XL Computer System. Warum wir von geballter Computerkraft sprechen, versteht Ihr, wenn Ihr dieses Computerportrait aufmerksam lest.



Der 800 XL — geballte Computerkraft

Wer hat eine Speicherkapazität von 64 K RAM, so nebenher noch 24 K ROM fürs Operating System und Atari BASIC, brilliert mit einem ergonomisch hervorragenden Keyboard, verfügt über 62 Tasten, die frei belegbar sind und bietet allein 29 Tasten für Grafik-Befehle? Der Atari 800 XL, das Computer-System für Profis. Man muß ihn gesehen und ausprobiert haben.

In der Atari-Computerfamilie selbstverständlich: Die internationale Tastatur. Wie beim kleinen Bruder (der mit einem Erweiterungsmodul auch auf 64 K RAM ausgebaut werden kann), sitzt als CPU (Central Processing Unit) der 6502 C Mikroprozessor im Atari 800 XL. Folgerichtig stecken die drei speziellen Atari-Chips ebenfals in diesem Computer-System: Der GTIA (Grafik Display Chip), Pokey (Tongenerator- und Steuer-Chip) und der Atic (für Bildschirmkontrolle sowie Input/Output-Kontrolle). Diese Chips erwähnen wird deshalb nochmals besonders, weil erst sie die einmaligen Grafik- und Soundfähigkeiten Eures Atari-Computers ermöglichen. Sie wurden in unserem Hause entwickelt. Eine Besonderheit des neuen Atari 800 XL ist die „Help"-Taste. Gibt es wider Erwarten einmal Probleme beim Abarbeiten von Programmen, genügt tatsächlich ein Knopfdruck, um dem Fehler auf die Spur zu kommen. Euer Atari 800 XL „sagt" Euch auf dem Bildschirm wo's hakt



und führt Euch gegebenenfalls zurück ins gewünschte „Menü". Das sind die, im übertragenen Sinne, Auswahlkarten oder Inhaltsverzeichnisse, die einen Überblick geben über das, was getan werden kann oder soll. Auch der Atari 800 XL kommt komplett mit Atari BASIC ausgestattet in Haus. Dies ist keine Selbstverständlichkeit in der Computerwelt. Bei Atari aber eine Selbstverständlichkeit. Der Vollständigkeit halber geben wir nachstehend die wichtigsten technischen Informationen, nach denen bei uns immer wieder angefragt wird.

Das Atari 800 XL Computer-System bietet elf Grafikstufen. 256 verschiedene Farben können mit ihm erzeugt werden, 128 sind gleichzeitig darstellbar. Maximal 320 x 192 Punkte charakterisieren die Auflösung. Texte, fünf Textstufen gibt es, können in maximal 40 Zeichen x 24 Zeilen auf den Bildchirm gebracht werden. Zum Sound: Vier voneinander unabhängige Soundgeneratoren (Synthesizer) mit 3 1/2 Oktaven Umfang garantieren für „satten" Ton und bieten mit entsprechenden Programmen wie dem „Music Composer" tolle Möglichkeiten. Die einzigartigen Atari-Steckmodule wie z.B. Donkey Kong, Pole Position oder Dig Dug werden in den entsprechenden Schacht eingesteckt. Die komplette Atari XL-Peripherie (siehe dazu die letzte Ausgabe des Clubmagazins) ist über ein spezielles Verbindungskabel anschließbar.

Ob Ihr Euch nun für den Betrieb über Fernseher oder Spezial-Monitor entscheidet: Anschlüsse für beide Betriebsarten sind vorhanden. Und damit der Spielspaß auch auf dem Atari 800 XL gewährleistet ist, gibt es zwei Joystickports. Summa summarum bekommt Ihr mit dem Atari 800 XL einen echten Profi-Computer, für den, und das ist besonders wichtig, eine der größten Softwarebibliotheken weltweit zur Verfügung steht. Besonders stolz sind wir auf die Atari-eigene Software, die von unseren Spezialisten entwickelt wurde. Denn wer wohl kann bessere Programme schreiben, als die Leute, die bei der Entwicklung des Atari 800 XL Computer-Systems von Anfang an dabei waren und ihn folglich aus dem „Effeff" kennen. Dazu aber auf den folgenden Seiten mehr.

Die Brücke zum Profi-Computer

ist das 64 K RAM-Erweiterungsmodul, mit dem der Atari 600 XL auf volle Kapazität hochgerüstet werden kann.

Wie sieht's denn mit der Dokumentation aus? Gut, daß Ihr danach fragt. Der Atari 800 XL kommt ebenso wie der Atari 600 XL mit einem ausführlichen Atari BASIC-Leitfaden. Darin sind Beispiele für Sound- und Grafik-Befehle enthalten, die den Einstieg ganz einfach machen. Arithmetische Funktionen werden ebenso dargestellt, wie z. B. Fehlermeldungen aufgelistet sind oder eine Übersicht der Sonder- und String-Funktionen. In einem speziellen Manual, dem Handbuch, erfahrt Ihr alles über den Systemausbau und findet auch reichhaltige Literaturhinweise. Mit diesen Handbüchern seid Ihr für den Start komplett ausgestattet.

Übrigens: Ganz neu und aktuell ist die Dokumentation des te-wi-Verlages in München. Das in dieser Art wohl einmalige Buch mit dem Titel „Mein ATARI-Computer" enthält alles, was man zum perfekten Arbeiten mit unseren Computern braucht. Da werden spezielle Tabellen, Übersichten und Programmbeispiele erläutert. Der richtige Umgang mit Konsole und Peripherie wird mit zahlreichen Bildern erklärt. Kurz: Dieses Standardwerk ist ein Muß für jeden Profi — und alle, die es soweit bringen wollen. Mit „Mein ATARI Computer" könnt Ihr es!

Wie läuft nun die Sache mit dem bereits erwähnten Erweiterungsmodul? Der Atari 600 XL kann „hochgepowert" werden auf 64 K RAM. Dieses „Hochpowern" erfolgt durch einfaches Einstecken des Erweiterungsmoduls. Der Geräte-interne 16 K RAM Speicher wird, bildlich gesprochen, damit „abgeschaltet". Somit ist dieses Erweiterungsmoduls eine richtiggehende Brücke, besonders auch unter dem Gesichtspunkt „Preis".
Wir haben uns überlegt, daß nicht jeder, der von Computern und ihren Möglichkeiten generell begeistert ist, alles nutzen kann, was Computer bieten. Für viele Atari-Freunde wird denn auch der Atari 600 XL die ultimative Spielmaschine bleiben. Andere Atarifreunde hingegen können nicht sofort den Mehrpreis zahlen, der mit der Anschaffung des Atari 800 XL, verbunden ist. Eben diesen kommen wir entgegen, indem wir das Erweiterungsmodul für den Atari 600 XL anbieten. Unterm Strich wird kapazitätsmäßig nach entsprechendem Eingewöhnen und dem Wunsch nach mehr mit dem 600 XL das Profi-System möglich. Brieftasche oder Taschengeldkasse werden nicht unnötig mehr belastet. Einmal ganz abgesehen davon, daß die Preis/Leistungs-Relation der Atari XL-Computer-Familie ohnehin besonders günstig ist. Doch davon solltet Ihr Euch ganz objektiv einmal selbst überzeugen.

Die zur Verfügung stehende Software haben wir kurz angerissen. Seit Erscheinen des letzten Clubmagazins ist besonders das

ATARI Music I

Schluck/ Richtungspfeile

Aufgepaßt/ Streit der Käfer

Spielend Lernen mit Atari — das Computer-Programm für Einsteiger

Golf/ Balkenrechnen

ATARI Music II

Bonbonglas/ Chaos

Lernen auf dem Computer macht so noch mehr Spaß

Programmieren leicht gemacht

Beeil Dich/ Verdreht

Ufos/ Blitzschnell

Angebot der Software-Bibliothek „Spielend lernen mit Atari" beträchtlich gewachsen. Subtraktions- und Divisionsübungen bietet das Programm „Beeil Dich/Verdreht", das auf Diskette geliefert wird. Auf Cassette kommt „Golf/Balkenrechnen". Darauf ist eine der schönsten Golfspiel-Simulationen enthalten, begleitet von einem Rechen-Lernprogramm.

Gleich zwei neue Atari-Musikprogramme haben wir für Euch entwickelt, mit denen sich die fantastischen Möglichkeiten der Atari XL Computer-Systeme nutzen lassen, und deutlich zeigen, was die Soundgeneratoren leisten. „Atari Music I" bringt Euch musikalische Grundkenntnisse bei und schafft die Voraussetzungen für eigene Kompositionen. Mit „Atari Music II" wird das vorhandene Wissen vertieft. Eure Kenntnisse könnt Ihr mittels Test ständig überprüfen. An dieser Stelle soll nicht unerwähnt bleiben, daß diese Lern- und Spielprogramm-Reihe auch Eure jüngeren Geschwister an den Computer heranführt. Opfert mal ein wenig Zeit für sie!

Empfehlenswert sind auch die Lernprogramme „Ufos/Blitzschnell", „Schluck/Richtungspfeile", und „Bonbonglas/Chass". Witzig gemacht, grafisch schön aufbereitet, helfen Sie Euch, spielend leicht zu lernen und mit dem Computer umzugehen. Und schließlich bleibt unser ständig aktualisiertes Spielprogramm mit den Top-Arkadenhits, die eben nur Atari in dieser Perfektion liefern kann. Neben dem bekannten DONKEY KONG haben wir den einzigartigen und echten PAC-MAN , selbstverständlich auch Ms. PAC-MAN, das Super-Rennspiel POLE POSITION, den Arkaden-Hit DIG DUG, das Weltmeisterspiel CENTIPEDE, den inzwischen schon legendären DEFENDER, den Knüller MOON PATROL und den Hit der Hits JOUST in unserem Programm. Klar, daß diese Computerspiele-Bibliothek ständig erweitert wird. Und Ehrensache für uns, Euch nur wirkliche Hits zu liefern.

Worte genügen auch hier nicht, das zu vermitteln, was die XL-Familie kann. Seht Euch also den Atari 800 XL an, denkt über die Möglichkeiten des Atari 600 XL (Erweiterung auf 64 K RAM nicht vergessen) nach: Weihnachten ist die Gelegenheit, zum Atari Computer zu kommen.




ATARI
CLUB MAGAZIN
Moon Patrol





Ferien mit dem Computer

Strahlende Sonne, endloser Strand, tiefblaues Meer. Wer kann sich eine schönere Umgebung für den Winterurlaub vorstellen? Denkt Euch dazu ein Prachthotel als Unterkunft, in dem Ihr verwöhnt werdet und Euch rundum wohlfühlen könnt. Dies alles bietet der Club Aldiana in Tunesien. Und mehr. Dieses „mehr" eben halten wir für hoch interessant. Ihr könnt die Freizeit in der Freizeit dazu nutzen, Euch mit den Atari Computern vertraut zu machen, könnt in aller Ruhe richtig „einsteigen" in die Computerei.



Freundliche Zimmer in Club Aldiana



Computerspaß auch für die Kleinen

Natürlich ist die Computerausstattung im Club Aldiana vom Feinsten. Die neuen Atari-Computer aus der XL-Familie, genauer, die Atari 600 XL stehen zur Verfügung. Dazu die komplette Peripherie, um Programme laden oder speichern zu können. Mit Lernprogrammen und vielen Spielhits erwartet Euch Computerspaß von Anfang an. Ihr lernt im Club das Atari-BASIC, eine einfach zu erlernende, dabei aber hoch entwickelte Programmiersprache, die die außergewöhnlichen Ton- und Grafikmöglichkeiten der Atari-Computer nutzt und speziell auf diese abgestimmt ist. Wer über erste Englischkenntnisse verfügt, hat zwar einen kleinen Vorteil. Andererseits aber umfaßt das Vokabular so einfache, und damit leicht zu behaltende Begriffe, daß man sofort „drin" ist. Als Beispiel seien hier die Worte bzw. Befehle RUN oder LIST angeführt. Das behält man doch sofort, oder?

Angst vorm Computer? — Wer sich nur fünf Minuten mit den anwenderfreundlichen Atari-Computern intensiv beschäftigt, wird darüber lachen. Die Maschine, d.h. der Computer, ist so „klug" oder „dumm", wie sein Programmierer oder Benutzer. Fehler, die Ihr anfangs vielleicht macht, tauchen folglich als Fehler im Programm auf. Was bedeutet: Der Computer kann Euer Programm nicht lesen und Ihr müßt Euch auf Fehlersuche begeben. Euer Atari 600 XL ist aber so „nett" und meldet auf dem Bildschirm, daß und zuweilen sogar welcher Fehler wo gemacht wurde. Aber das führt schon zu sehr ins Detail.

Viel wichtiger für Euch ist zu wissen, was Ihr nach Beendigung des einwöchigen Kurses könnt. Ihr seid in der Lage, selbst kleine Programme zu schreiben. Etwa das Programm „Zahlenraten". Dabei „denkt" der Computer sich eine Zahl zwischen 1 und 100, die Ihr durch Kombinieren ermitteln sollt. Sieben Versuche habt Ihr. Oder nehmen wir das Programm „Atari Symphonie". Ein musikalisch und grafisch bemerkenswertes Unterhaltungsprogramm, auf das Ihr mit Recht stolz sein könnt.

Da Ihr Ferien macht, soll und wird der Spielspaß nicht zu kurz kommen. Im Gegenteil! Atari-Computer sind selbstverständlich auch zum — perfekten! — Spielen da. Wie Ihr wißt, macht uns in dem Punkt kaum ein anderer etwas vor. Denkt nur an all die Arkadenhits, die eben nur auf dem Atari-Computer „richtig" gespielt werden können, wie z.B. „Centipede", „Pac-Man" oder „Miss Pac-Man", den Original-„Donkey Kong" und den Renner „Pole Position". Ungetrübte Ferienfreude ist so garantiert.

Das Atari-BASIC und die Grundvoraussetzungen werden Euch durch unsere Lern-Cassette „Programmieren leicht gemacht", moderiert von Dagmar Berghoff, vermittelt. Darüber hinaus erfahrt Ihr, was es grundsätzlich mit dem Computer auf sich hat, wie und wo der Atari 600 XL eingesetzt werden kann und welche Möglichkeiten er bietet. Wie eingangs gesagt — strahlende Sonne, endloser Strand, tiefblaues Meer und dazu Computerspaß mit Atari — von Anfang an. Das wär' doch was für die Weihnachtsferien, oder?

Wer Interesse hat, sollte mit seinen Eltern darüber sprechen. Und dann hin zum Reisebüro und den Flug aus dem NUR-Reise-Angebot zum Club Aldiana in Tunesien gebucht. Wir wünschen viel Vergnügen! Sommer-Computer-Ferien wird es übrigens ab 1984 ebenfalls geben. Über die Computer Camps des Club Mediterranée berichten wir ausführlich im nächsten Club Magazin.



Das Atari-Zubehör:

Computern perfekt

Wie professionell man mit den neuen Atari-Computern arbeiten kann, weiß jeder, der sich in Ruhe mit dem neuen 600 XL beschäftigt hat. Die XL-Serie ist ein komplettes Programm mit Drucker, Farbdrucker, Diskettenstation und Programmrecorder. Das eine oder andere Glied in der Kette der Perfektion mit Komfort fehlte bislang. Wir freuen uns deshalb besonders, Euch Zubehör vorstellen zu können, das den Atari 600 XL noch professioneller macht.

Zahlen schnell und sicher eingeben zu können, wünschen sich viele Computerbesitzer. Eine separate Zahlentastatur, die auch griffig ist, wäre genau richtig für zahlenintensive Programme wie z.B. VISICALC. Bitte sehr: Diese Zahlentastatur ist jetzt bei Eurem Atari-Fachhändler erhältlich. Zusätzliche Funktionstasten für den Ein-Hand-Betrieb machen den Umgang mit dem Computer noch komfortabler. Zur Tastatur gehören eine Anwendungs-Diskette, eine Tastaturschablone und eine ausführliche Bedienungsanleitung. Für den Betrieb sind erforderlich das Atari 64-Modul und eine Diskettenstation.

Zum Atari-Computer mit Diskettenstation gibt es endlich Leerdisketten 5 1/4" — mit dem ATARI Privat Label drauf. Eine bessere Garantie für Disketten-Qualität kann's wohl nicht geben.

Wer professionell mit dem Computer arbeitet, wird sich mit einem Fernseher als Ausgabe-Einheit auf Dauer kaum zufrieden geben. Es geht nun mal nichts über einen Monitor. So wird auch der leidige Streit um die Benutung des Fernsehers ein für alle Mal beendet. Damit Atari 600 XL und Monitor in beste Verbindung kommen — und die auch halten! — haben wir ein spezielles Datenkabel/Monitorkabel für Atari-Schnittstellen entwickelt. Die Leistungsfähigkeit des Systems wird bekanntlich durch Original-Zubehör am besten gesichert. Euer Atari-Fachhändler hat das Kabel im Angebot.

Technische Pannen gibt es trotz aller Fertigungskontrollen und Qualiätskontrollen immer mal. Und davor ist auch ein Netzgerät nicht sicher. Sollte bei diesem ein Defekt auftreten, beschafft Euch Ersatz beim autorisierten Atari-Händler — und nur da! Er liefert Euch ein Original-Atari-Netzgerät. Verwendet Ihr im Falle eines Falles andere Netzgeräte, kann die Funktionssicherheit der Atari-Geräte beeinträchtigt werden.

Daß auch der bewährteste Joystick vor Bruch nicht gefeit ist, haben wir schon in der letzten Ausgabe des Clubmagazins dargelegt. Deshalb wollen wir die Gelegenheit nicht ungenutzt lassen, nochmals auf das Reparaturset aufmerksam zu machen. Es enthält all jene Teile, die Ihr für alle Fälle im Hause haben solltet. Ihr bekommt es ebenfalls beim Atari-Fachhändler.

MR. BIT ANTWORTET

Nicht nur Neulinge, die mit Atari-Computern arbeiten, haben irgendwann Fragen oder stehen vor kleinen Problemen, die andere Computerfreunde nicht beantworten oder lösen können. Da in der Clubzentrale bestimmte Standardfragen immer wieder gestellt werden, haben wir Mr. Bit gebeten, sie an dieser Stelle zu beantworten. Generell rät er Euch aber: Schließt Euch einem der vielen Atari-User-Clubs an. Dort bekommt Ihr alle Informationen, könnt Meinungen und Programme austauschen und neue Freunde finden.

Frage: Welche Grafikauflösung hat der Atari 600 XL?

320 x 192 Bildpunkte maximal.

Frage: Wie kann ich meine Programme auf dem Drucker ausdrucken lassen?

LIST "P:" eingeben, RETURN drücken und schon läuft der Drucker.

Frage: Wie kann ich Eingaben aus dem Programm, z.B. Zeile 10 und Zeile 20, auf den Drucker bringen?

LIST "P:" 10,20 dann RETURN drücken.

Frage: Wie speichere ich meine Programme auf dem Recorder ab?

Es gibt drei Sicherungs- bzw. Speichermöglichkeiten; und drei Möglichkeiten, gespeicherte Programme vom Recorder wieder zu laden: Speichern: 1. SAVE "C:" 2. CSAVE 3. LIST "C:"
Laden: 1. LOAD C:" 2. CLOAD 3. ENTER "C:"

Frage: Welche Drucker kann ich an die Atari Computer-Systeme anschließen?

Alle Drucker, die mit der RS 232 — oder V 24 — Schnittstelle ausgerüstet sind, sind über das Atari Interface Modul 850 anzuschließen. Direkt anzuschließen d.h. ohne Interface (Atari 850) der Briefdrucker 1027, Atari Matrix-Drucker 1025, Atari Farbdrukker 1020. Wir empfehlen natürlich die Atari-Drucker.

Frage: Wie kann ich in einem Programm abfragen, ob die START-OPTION- oder SELECT-Taste gedrückt ist?

Benutzen Sie folgendes Unterprogramm:

```
1000 POKE 53279,7
1010 I=PEEK (53279): IF I=7
THEN 1000
1020 RETURN
```

Nach Aufruf dieses Unterprogramms enthält die Variable I einen Wert zwischen 0 und 6, der angibt, welche der Tasten gedrückt sind. Die gedrückte Taste ist aus der nachstehenden Grafik ersichtlich.

Wert von I	0	1	2	3	4	5	6	7
OPTION	X	X	X	X				
SELECT	X	X			X	X		
START	X		X		X		X	

X = Taste gedrueckt



Neue Hits für die Atari Computer Systeme!

JOUST
Turnier der fliegenden Ritter

Unheimlich ist dieser Lavasee, aus dessen Mitte eine Felsenplattform ragt, über der wiederum die legendären schwebenden Felsen hängen. Müssen wir tatsächlich noch hinzufügen, daß die kühnen Straußenritter aus dem Nichts auftauchen und Ihr aufgefordert seid, sie gegeneinander anfliegen zu lassen? Arkadenspieler wissen natürlich längst Bescheid, aber auch andere Clubmitglieder haben bestimmt schon von diesem Superspiel gehört.

JOUST verlangt viel von Euch, und einen starken Daumen. Die Straußenritter, der eine gelb, der andere blau, heben sich nämlich nur in die Luft und gewinnen an Höhe, wenn ständig der Action-Knopf gedrückt wird. Übung macht auch hier den Meister! Wie in Turnieren üblich, gilt es, den Gegner aus dem Sattel zu heben, um so Punkte zu sammeln. Es kommt darauf an, beim Anfliegen etwas oberhalb des Gegners zu bleiben, um den Lanzenstoß genau ansetzen zu können. Was dann geschieht, wird Spieler, die mit

JOUST nicht vertraut sind, verblüffen: Der getroffene Reiter verschwindet und sein Streitstrauß verwandelt sich in ein Ei. Erwischt Ihr auch das, gibt's weitere Punkte. So verhindert man übrigens, daß neue Gegner entstehen.

Doch wie in einem ritterlichen Wettkampf üblich, gibt es die Gelegenheit, Seite an Seite zu reiten bzw. zu fliegen, und gemeinsam der Flugechse Paroli zu bieten, die zwischendurch zur Attacke ansetzt. Für die Erledigung dieses Urvogels werden Extrapunkte gutgeschrieben.

Spannung, davon kann sich jeder überzeugen, herrscht bei JOUST von Anfang an. Die Ungewißheit, wohin der generische Ritter gesteuert wird, vermittelt dieses berühmte Prickeln, das nur bei wirklichen Spielhits kommt. Und wenn Ihr erst einmal Euren Straußenritter ganz unter Kontrolle habt, werdet Ihr ein Tempo ins Spiel bringen, das auch den müdesten Krieger rasch frisch macht. Ein Atari-Spielprogramm für Könner!

ASTERIX
Der kleine Gallier mit dem großen Mut

Wir befinden uns im Jahre 1983 n. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Auf dem von unbeugsamen Galliern bevölkerten VCS-Programm hören wir nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. Und wie...
So ähnlich zumindest müßte die Geschichte zu diesem neuen Atari-Hit beginnen, wenn die entscheidende Schlacht zwischen Galliern und den fremden Eindringlingen nicht bereits geschlagen wäre. Was gemeinhin nach solchen Schlachten passiert, ist aus der einschlägigen Comicliteratur hinlänglich bekannt. Was also ist zu tun?

Nach getaner Römerbezwingung ist gut Trophäen sammeln. Das, Freunde, ist Eure Aufgabe. Auf den kleinen Krieger kommen in immer schnellerem Tempo Gegenstände zugeflogen, die die Römer zurückgelassen haben. Schilder, Helme, Lampen, Kessel. Im Videospiel sind solche Trophäen ihre Punkte wert. Ganz ungetrübt bleibt die Sammelfreude natürlich nicht, denn wie im richtigen Comicleben, erweist sich der zum Herzerweichen harfenschlagende Troubadix als Störenfried. Im ungeeignetesten Augenblick kommt eine seiner Harfen angeflogen und wirft Asterix im wahrsten Sinne des Wortes aus der Bahn. Was aber wäre Asterix ohne den gemütlichen Obelix, der ja bekanntlich als Kind langanhaltende Bekanntschaft mit dem Zaubertrank des Druiden Miraculix gemacht hat?

Obelix übernimmt die Position unseres Helden, und Ihr habt jetzt die schwere Aufgabe, den Liebhaber zartgerösteter Wildschweine, an die Bildschirmköstlichkeiten zu führen. In der Obelix-Phase fegen neben Wildschweinkeulen Äpfel, Fische und Krüge über den Bildschirm. Schikanen lauern natürlich auch hier, mal abgesehen davon, daß der Spielverlauf jetzt atemberaubend schnell ist. Sollte es Euch wider Erwarten gelingen, diese Phase unbeschadet zu durchstehen, könnt Ihr Euch auf eine Überraschung gefaßt machen!

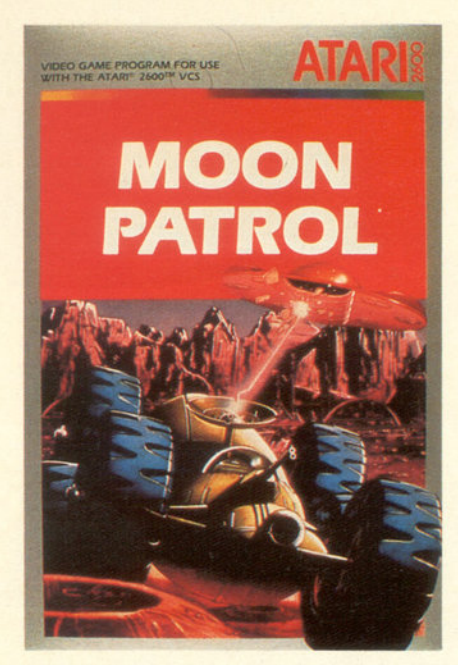
Kurzum: Das ist ein Programm, das Comicfreunde in Entzücken versetzen und Atari-Fans zu Begeisterungsstürmen hinreißen wird. Der berühmte Obelix-Kommentar darf, sofern die Spiel-Konzentration nicht darunter leidet, ruhig gemurmelt werden. Ihr wißt ja: „Die spinnen, die von Atari..."



MOON PATROL
Mit Karacho über die Krater

Da ist es endlich, das Programm, nach dem so viele Clubmitglieder immer wieder gefragt haben. MOON PATROL, bekannt aus den Arkaden, könnt Ihr nun auf Eurem Atari CX 2600 spielen. Und Ihr werdet Euch schnell selbst davon überzeugen: Hervorragend.

Zwar heißt es, der Mond sei unbewohnt. Als Kommandant des Mondgefährtes auf Mondpatrouille indes, werdet Ihr bald eines besseren belehrt. Unvermittelt tauchen Ufos auf, die Euer Fahrzeug ohne Vorwarnung in ein Bad aus Laserstrahlen tauchen. Die Kra-



terverhältnisse auf dem Erdtrabanten entsprechen auch nicht unbedingt unserem Wunschdenken. Perfekte Beherrschung des Fahrzeuges, z.B. Springen durch Knopf-Betätigung und entsprechende Joystick-Bewegung, ist Voraussetzung für den Erfolg.

Vor den Erfolg aber haben die Programmierer — wie in der Spielhalle — den Schweiß gesetzt. Solange man nicht von den unfreundlichen Wesen aus dem All angegriffen wird, fällt das Patrouillieren auf der Mondoberfläche noch relativ leicht. Doch mitten im Sprung auch auf Ufos reagieren zu müssen, das Feuer zu erwidern oder versuchen, ihnen auszuweichen — das will gekonnt sein. Machen wir's kurz: MOON PATROL ist ein Programm, an dem kein Fan vorbeikommt. Herrlich in den Farben, spannend in der Handlung, ein Spielspaß sondergleichen. Euer Händler hält MOON PATROL für Euch bereit!

MARIO BROTHERS
Spielspaß ohne Grenzen

Die übereinstimmende Meinung, als wir die Cassette erstmals in der Konsole hatten: Einfach großartig. Ein Spielspaß wie selten zuvor! Mario, der kleine Zimmermann mit dem großen Schnurrbart, ist ja mittlerweile weltweit zu außerordentlicher Popularität gelangt. Seine Kämpfe sind schon Videospielgeschichte. Wobei an dieser Stelle, nochmals auf Donkey Kong für die Atari Computerfamilie verwiesen sein sollte. Herrlich.

Nun, auch die Mario Brothers schicken sich an, die Herzen der Video- und Computerspieler im Sturm zu erobern. Mario und Bruder Luigi tauchen allerdings nur in der Version für zwei Spieler gemeinsam auf. Und damit zum Punkt: Diesmal ist Mario zu Albernheiten aufgelegt. In einem labyrinthartigen Gefüge jagt er hinter unterschiedlichsten Kreaturen her, die allerdings nicht so harmlos sind, wie es den Anschein hat. Da wären zunächst die scheinbar niedlichen kleinen Schildkröten zu erwähnen, die in Seelenruhe über die verschiedenen Etagen trippeln. Doch wehe, sie berühren Mario! Ein Spielleben ist vertan. Deshalb, und natürlich auch um Punkte zu sammeln den Action-Knopf gedrückt, und mit Mario an die Decke springen. Bumms! Die Schildkröten legen sich prompt auf den Rücken und sind für Sekunden erstarrt. Gelegenheit für uns, sie einzusammeln. Klingt wie so oft einfach, ist es aber — wie meistens — überhaupt nicht. Denn durch die drei Bildschirmetagen fegt meistens ein Kugelblitz hin und her, und der macht Mario das Leben auch noch schwer. Geharnischt geht es in der zweiten Runde zu. Da traben Krabben an, die bedrohlich ihre Scheren schwingen. Gleich zweimal muß Mario nachhaltig den Untergrund erschüttern, um die Krabben zunächst einmal unschädlich machen zu können, und sie dann mit gekonntem Schwung in die tieferen Tiefen befördern.

In der dritten Runde heißt es, gegen beide Tierarten wechselweise anzutreten. Geschwindigkeit ist alles und das Springen, das rechtzeitige Ausweichen etc. will beherrscht sein. In der vierten Runde taucht ein neuer Gegenspieler auf, der, rein oberflächlich betrachtet, harmlos wirkt, leider aber genauso unberechenbar zuschlägt, wie seine Kollegen. Mit denen ist er in der fünften Runde auch im Bunde. Der „er" entpuppt sich auf Anhieb als Maus. Und so treiben die Tiere ihr Spiel mit Mario und Luigi. Die MARIO BROTHERS, es muß einfach noch einmal gesagt sein, sind ein Spielspaß der Superklasse. Gleich ausprobieren!

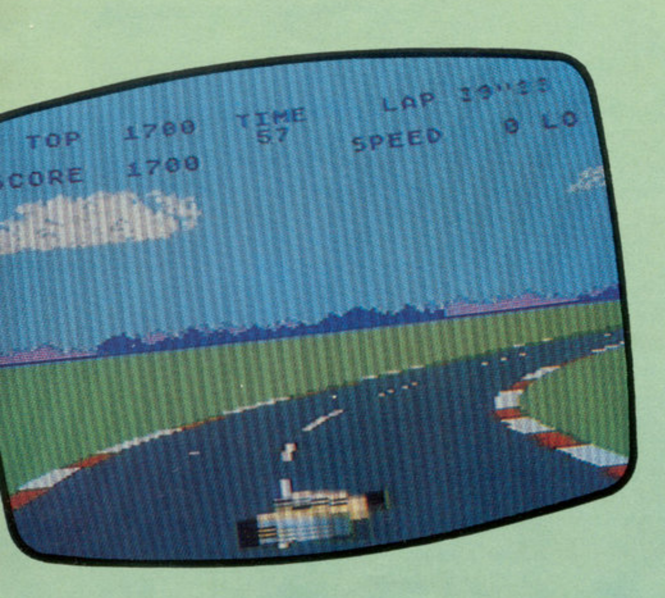


BATTLEZONE
Wer kommt durch?

Der gespenstische Gegner ist Euch zahlenmäßig weit überlegen. Ein Blick auf den Radarschirm, und Ihr wißt, wo die Gefahr droht. Eine ganze Panzerarmee, gesteuert von Mutanten, rollt weit verteilt über die Ebene vor der Gebirgskette. Sobald Ihr in die Nähe eines Panzers kommt, bleibt nur eine Möglichkeit: Anvisieren und sofort feuern, denn sonst erwischt es Euch. Und die Chancen der Menschheit, zu überleben, sinken mit jedem Gegentreffer. Durch den Sehschlitz könnt Ihr verfolgen, wie der Feind sich bewegt. Weit und breit nichts, oder? Vorsicht! Da hinten dieser Punkt, der rasch näher kommt. Das Rohr ist auf Euch gerichtet. Dreht das Flugzeug und... geschafft! Jetzt Gegenangriff. Aber da taucht vor dem Mutantenpanzer unvermittelt ein Energieschild auf, an dem das Geschoß abprallt. Nochmals Feuer! Eine Explosion erschüttert Euren Panzer. — Ihr habt den feindlichen Superpanzer übersehen, der unauffällig heranrollte...

Aber gut: Noch gibt es Möglichkeiten, den Patzer wieder wettzumachen. Ein Jagdflieger rast auf Euch zu. Ein schwer zu treffendes Ziel, das aber entsprechend Punkte bringt. So zieht sich die Verteidigungsschlacht gegen die Mutantenarmee hin.

BATTLEZONE, in den Arkaden ein Tophit, ist ein Actionspiel, das Euch in jeder Hinsicht fordert. Hohe Punktzahlen schafft nur, wer stets die Übersicht behält und sich nicht überrumpeln läßt. Denn der Mutantengegner setzt alle Mittel ein, um Euch zu bezwingen!



Pole Position perfekt

Den Arkaden-Smashhit gibt es nun auch für die Atari 600 XL und 800 XL-Computer-Systeme. Dieser Bildschirmschuß zeigt, wie perfekt die Grafik ist. Soundkulisse und aktion müßt Ihr selbst gehört und erlebt haben. Euer Atari-Fachhändler hält dieses Computerspiel der Spitzenklasse für Euch bereit.

Das Atari Artist Programm: Kunst auf dem Computer



Sie hängen bereits in den Galerien, die Werke namhafter Künstler, die mit dem Computer erzeugt wurden. Das renommierte Museum of Modern Art in New York nennt einige dieser, vom Computer generierten, Werke sein eigen. Doch mit dem Computer zu malen, Grafiken zu erarbeiten, war bisher nur auf Großanlagen möglich. Für die Besitzer der Atari 600 XL/800 XL Computer-Systeme gibt es jetzt etwas völlig Neues, das nicht nur Hobbymaler, die Spaß am Computer haben, begeistern wird.

Wer erinnert sich nicht an die Maltafel in der Schule? Die lag auf dem Tisch und man führte mehr oder weniger geschickt seinen Griffel darüber, und versuchte Dingen Form und Farbe zu geben. So ähnlich im Prinzip, aber viel einfacher in der Durchführung, funktioniert die Atari-Mal-Tafel, das „Touch Tablet", wie es im Englischen heißt. Sie wird an den Joystick-Eingang der Atari Computer Systeme angeschlossen. Der Schreibstift, der eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Lightpen hat, kann durch einfache Steckerverbindungen an der Tafel selbst aktiviert werden. Dann braucht Ihr lediglich das im Lieferumfang enthaltene Programm in den Modulschacht zu stecken und Eurer künstlerischen Phantasie sind kaum mehr Grenzen gesetzt. Auf dem Bildschirm erscheint eine Art Malkasten, aus dem Ihr nach Belieben auswählen könnt: Vorgegebene Formen wie Kreise, Rechtecke, Strahlen,-Funktionen um z.B. mit dem Stift frei zeichnen zu können (Draw) oder grafische Elemente mit verschiedenen Farben zu füllen (Fill). Eine breite Farbpalette mit fein abgestuften Farbwerten innerhalb einer Farbe gehört ebenfalls zu diesem „Malkasten". Die Arbeit mit dem Atari Artist-Programm und der Mal-Tafel ist das reine Vergnügen: Wahlweise könnt Ihr die gewünschten Funktionen über die Tastatur des Computer-Systems eingeben oder sie mit dem Schreibstift auf der Tafel wählen.

Selbstverständlich könnt Ihr diese Computer-Kunstwerke speichern. Dann allerdings benötigt Ihr eine Diskettenstation oder einen Programmrecorder. Auf dieser Seite zeigen wir Euch einige Beispiele von Werken, die mit der Atari Mal-Tafel gestaltet worden sind. Wir haben sie vom Bildschirm abfotografiert. Atari-Freunde, denen wir dieses kleine Wunder vorab zeigten, waren ebenso begeistert wie unsere Kollegen in der Software-Abteilung. Und aus dieser Begeisterung wurde spontan eine Idee geboren: Die Atari Computer Galerie. Alle Atari Computer-Freunde sind aufgerufen, ihre mit dem Atari Artist-Programm und der Mal-Tafel gestalteten Kunstwerke einzusenden, um sie der großen Atari-Familie vorstellen zu können. Welche Möglichkeiten sich da bieten, erfahrt Ihr am schnellsten bei Eurem Atari-Fachhändler. Wenn man sonst sagt, „Der Appetit kommt mit dem Essen", so gilt hier „Die Ideen kommen mit dem Programm".



Einfach bestrickend!

Erinnert Ihr Euch? Im Club Magazin 2/83 stellten wir Andrés ATARI-Masche vor, jenen Prachtpullover, den Frau Soujon aus Sereetz für Atari-Fan André strickte. Etliche Clubmitglieder fragen an, ob wir eine Vorlage bzw. ein Strickmuster liefern könnten, da ihre Mütter ebenfalls ans Strick-Werk machen wollten. Tut uns leid, haben wir nicht. Aber wendet Euch doch einfach direkt an André Soujon.

Comic Spaß

Für dieses Club-Magazin waren die berühmten Comic-Helden bereits angekündigt, die bei Atari zum Videospielleben erwachen. Noch etwas Geduld, Freunde: Asterix ist zwar schon da, und auch Micky zaubert bereits in der schönen Sequenz aus dem Filmklassiker „Fantasia" die verhexten Besen weg. Die Knüller aber wie Charlie Browns „Snoopie" und die anderen Disney-Helden präsentieren wir ausführlich im nächsten Club-Magazin.

NOCH FRAGEN?

Viele ATARI-Freunde senden uns schriftliche Bestellungen oder Fragen, ob und in wieweit wir Cassetten, Programme und die Atari Computer Systeme direkt verkaufen. Nein, Clubfreunde, **alles von ATARI** gibt es **ausschließlich bei Eurem autorisierten Atari-Fachhändler.** * Wir haben bereits mehrfach darauf hingewiesen, daß das **Atari Computer System CX 2600 nicht** zum **Homecomputer** ausgebaut werden kann. Ist doch logisch: Überlegt doch mal, wie preiswert der Atari 600 XL ist und was er kann. Warum da noch den „Kleinen" erweitern? * Die meisten Clubfreunde wissen es, andere können es sich nicht vorstellen, weil sie eben noch kein Atari 600 XL oder 800 XL Computer-System gesehen haben: **VCS-Cassetten sind auf dem 600 XL und 800 XL nicht abspielbar.** Grund: Einmal das andere „Format" der Steckmodule und natürlich die unterschiedliche Technik. Theoretisch wäre ein Adapter denkbar. Aber das wäre mit sehr hohen Kosten verbunden, die einen solchen Adapter preislich uninteressant machen. * Zuschriften über **Zuschriften**: Briefe, Postkarten, bergweise. Dafür danken wir herzlich. Aber uns ist es, wie schon an anderer Stelle gesagt, einfach unmöglich, jede einzelne Anfrage zu beantworten. Deshalb wendet Euch bitte **ausschließlich** über den jeweiligen Club an **Armin Stürmer,** Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden. Und vergeßt das Rückporto nicht! Fragen von allgemeinem Interesse werden wie stets im Clubmagazin veröffentlicht. * Die praktische Atari-Jacke gibt es nicht, weil die Nachfrage einfach zu gering war.

REKORDE — REKORDE — REKORDE

Donnerwetter, Freunde, es hagelt Punkte! Thomas Schwenn aus Heidelberg setzte sich mit **999.870** Punkten bei **Phoenix** an die Spitze des Rekordfeldes. Einen neuen **Defender**-Rekord gibt es in 4355 Waltrop. Dort hat Andre Steinmetz das Ergebnis auf **2.141.850** Punkte hochgeschraubt. Fantastisch! Hervorragend sind selbstverständlich auch Daan Genes **1.603.850** Punkte, womit er jetzt Platz Zwei belegt. Einen ersten **Ms.PAC-MAN**-Rekord sandte uns Stefan Weber aus 3300 Braunschweig: **135.530** Punkte. Axel Hüttche aus 5040 Büchl 5 liegt mit **616.560** Punkten bei **Vanguard** vorn. Satte **100.180** Punkte schaffte Bernd Ernemann in 4000 Düsseldorf 13 bei **Berzerk**. Frank Dören aus 4053 Jüchen 7 brachte den **PAC-MAN**-Rekord auf 314.875 Punkte. Erstmals in dieser Liste vertreten: der Arkadenspielspaß **Kangaroo**. Mit **386.000** Punkten führt Jörg Rademacher aus 2100 Hamburg 90. Sensationell ist das **Centipede**-Ergebnis von Friedrich Beck aus 7022 L.-Echterdingen 2: **1.351.895** Punkte. Gleich **1.242.625** Punkte erzielte Markus Wächter aus 6303 Hungen bei **Missile Command**. Der Rekord bei **Space Invaders** liegt nun bei **243.000** Punkten. Rekordhalter ist ebenfalls Markus Wächter. Und die **Asteroids** brachten Bernd Ernemann so in Rage, daß er auf **99.930** Punkte kam. Ran an die Cassetten, Freunde, und her mit neuen Spitzenleistungen. Den Rekordhaltern gratulieren wir herzlich!

Jungen und Mädchen, die beim Videospielclub „Turbo Team" mitmachen wollen, wenden sich an Oliver Schweim, Hüllenkoppel 61 in 2000 Hamburg 73. ● Ulf Petersen, Plöner Str. 19a in 2322 Lüthenburg und Nils Klasen, Tel.: 04381/1091 haben den Atari-Club „Super Station" gegründet. Neue Mitglieder sind herzlich willkommen. ● Marvin Chlada, Breslauer Str. 85 in 7300 Esslingen a.N., Tel. 31 23 67 sucht Kontakt zu anderen Clubs im Umkreis, um Ideen auszutauschen und an Wettbewerben teilzunehmen. ● Andreas Thümmler, Winnestr. 14, 8761 Rüdenau (Tel. 09371/8631) sucht weitere Clubmitglieder. ● Ralf Meurer, Talstr. 12/4, 7024 Filderstadt 1 hofft auf Kontakt mit Clubs im Raum Stuttgart. ● Hans-Uwe Möller, Im Wiesengrund 3, 4355 Waltrop, freut sich auf weitere Miglieder. ● Dieter Vollmer, Gartenstr. 3, 7407 Rottenburg/N 1, sucht Clubs in der Nähe, aber auch aus dem Raum Tübingen-Reutlingen. ● Dringend Mitglieder für seinen Club wünscht sich Holger Wilzek, Bümmerstedter Tredde 61, 2900 Oldenburg. ● Einen Kontroll-Club in seiner Nähe sucht Volker Ziemann, Waisenhausstr. 53 in 4200 Oberhausen 12. ● Clubs in der Nähe sollten Verbindung mit Gregor Duchalski, An der Burg 23, 4690 Herne 2 aufnehmen.

Clubmitglieder suchen Kontakte

Die Atari-Clubgründungen der letzten Monate: BU-FR-IN (Burkhard Vetter), Nibelungenstr. 92, 6842 Burst; WMN VIDEO COMMANDERS 82 (Walter Rauer, Hemmersdorf, Schoppachstr. 7); IDC ZELL (Carsten Grenz, Faltenweg 8, 6123 Bad König, Tel. 06063/1910); CRAZY GAMBLERS (Christian Mauritz, Mörfelderlandstr. 209, 6000 Frankfurt 70, Tel. 0611/6322289); THE PLAYBOYS (Olaf Köhler, Henkelshof 57, 5630 Remscheind, Tel.: 02191/61611); ATARI TELE FIGHTER, (Thorsten Schmidtke, Friedrich-Siller-Str. 69, 7014 Kornwestheim, Tel.: 07154/29941); PHOENIX 1 (Gregor Duchalski, An der Burg 23, 4690 Herne 2, Tel.: 02325/61240); AC „TELE FIGHTERS" (Volker Ziemann, Waisenhausstr. 53, 4200 Oberhausen 12, Tel.: 0208/891782); BLACK FALKONS (Carsten Rocks, Max-Planck-Str. 5, 4470 Meppen, Tel.: 05931/13370); AC SINDELFINGEN (Peter Rentschler, Zimmerstr. 39, 7032 Sindelfingen, Tel.: 07031/806237); HH 80 INVADERS (Stephan Dalitz, Goerdelerstr. 106 b, 2050 HH 80, Tel.: 040/7301458); PEACEFUL SUPERIORS (Holger Förstemann, Buchenkamp 6, 3155 Edemisser, Tel. 05176/229); KANGAROO, (Thomas Gebhardt, Ebererstr. 5, 8262 Altötting, Tel.: 08671/4893); SPACE FIGHTER COMMAND (Guido Frank, Kirchbergsgasse 5, 8222 Ruhpolding); ATARIANS (Uwe Sieblist, Doventorstr. 2, 2800 Bremen, Tel.: 318128); ATARI DEVILS (Lutz Erfest, Keplerstr. 19, 2000 Hamburg 50, Tel.: 040/396955); ATARI COMMANDER'S CLUB (Matthias Gehle, Müsleringen 32, 3078 Stolzenau 1, Tel.,: 05761/27772);



Freundschaftswerbung: Der Countdown läuft

In wenigen Wochen ist es soweit: Dann wird Fortuna entschieden, wer den Superpreis unserer diesjährigen Freundschaftswerbungsaktion gewinnt. Ihr wißt doch, daß zehn herrliche, unbeschwerte Ferientage in DISNEY WORLD in Florida dem Hauptgewinner winken. Eine fantastische Reise, die Ihr gemeinsam mit einer Begleitperson Eurer Wahl antreten könnten. Flug, Hotel, Eintrittsgelder und Taschengeld — alles zahlen wir!

Noch habt Ihr die Chance, Hauptgewinner zu werden. Oder einen der vielen anderen schönen Preise zu gewinnen. Die Teilnahme-Bedingungen kennt Ihr ja: Zeigt Euren Freunden den Atari-Spiel-Computer bei Euch zu Hause, spielt mit Ihnen die spannenden Atari-Spiele. Kauft Euer Freund einen Atari CX 2600 aufgrund Eurer Empfehlung, ist Eurer Glück schon fast gemacht. Ihr braucht nur die Gerätenummr, die auf der Konsole befestigt ist, (siehe Muster) einzusenden. Die Originalgerätenummer! Keine Fotokopie oder „Abschrift", wie es einige ganz spitzfindige Kandidaten machen. Gemogelt wird nicht. Die Gerätenummer ist schließlich Eure Losnummer. Je mehr Losnummern, desto mehr Chancen. Wie stets gibt es jeden Monat diese Preise:

1. Preis: Die zehn neuesten Atari-Cassetten
2. Preis: Die fünf neuesten Atari-Cassetten
3. Preis: Die drei neuesten Atari-Cassetten.

Preise im Gesamtwert von über 2.000 Mark. Das lohnt! So, natürlich wollt Ihr wissen, wer die Glückspilze der vergangenen drei Monate sind. Bitte sehr — und herzlichen Glückwunsch:

Gewinner Freundschaftswerbung August 1983 1. Preis Ralph Jungesblut, Gustavstr. 39, 4200 Oberhausen 2. Preis: Carsten Becker, Hermann-Löns-Str. 9, 3155 Edemissen 3. Preis: Michael Niegel, Christoph-Hackethal-Str. 3200 Hildesheim.

Gewinner Freundschaftswerbung September 1983: 1. Preis: Peter Kurth, Röntgenstr. 32, 4152 Kempen 2 2. Preis: Dirk Züchner, Krummacker 1, 2950 Leer/Loga; 3. Preis: Olaf Hinz, Bussardweg 7, 2200 Elmshorn.

Gewinner Freundschaftswerbung Oktober 1983: 1. Preis: Jürgen Böhm, Johann-Sebastian-Bach-Str. 12, 8530 Neustadt/Aisch 2. Preis: Marco Junge, George-Droste-Str. 7D, 2804 Lilienthal 3. Preis: Armin Bühler, Vorstadt 8, 7272 Altensteig 3.

Einen wichtigen Termin solltet Ihr unbedingt im Kalender rot ankreuzen, nämlich den 31. Dezember 1983. Alle Karten zur Aktion „Clubmitglieder werben neue Atari-Freunde", die noch an diesem Tag abgeschickt werden (Datum des Poststempels), nehmen an der Verlosung des Superpreises teil. Die Auslosung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges am 15. Januar 1984. Übrigens: Jetzt vor Weihnachten stehen Eure Erfolgschancen besonders gut. Was kann man sich Schöneres wünschen, als ein Atari CX 2600 Computer-System mit vielen Spielhits? Deshalb heißt es auch diesmal — Mitmachen und gewinnen!

S.N. [illegible]

ATARIs Service Centers

Schon im letzten Club-Magazin hatten wir auf die neu errichteten Service-Center aufmerksam gemacht, in denen ihr schnell und preisgünstig Hilfe bekommt, wenn es mit Eurem Atari Computer System einmal technische Probleme gibt. Nachstehend nochmals die wichtigen Anschriften.

Fernseh-Peuten
Blankenbergstraße 10
1000 Berlin 41
Tel.: 030/51 30 26

Alfred Graumann
Elektronik-Vertrieb
Alexanderstraße 18
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/24 51 31

Hauer & Müller
Stader Straße 35
2800 Bremen 11
Tel.: 0421/49 83 51-52

Klaus Emmermann
Vertriebs-Service
Große Barlinge 44
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/80 02 44
und
Schachtebeckweg 6
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/160 15 41

B + B Video
HiFi TV-Service GmbH
Luisenstraße 66
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211/37 10 51-52

Schüller + Haigis
Büromaschinen-Electronic-Service
Am Vorgebirgstor 5
5000 Köln 51
Tel.: 0221/36 20 69

Bitronic Hardware Service
Strahlenberger Weg 16
6000 Frankfurt/Main 70
Tel.: 0611/61 12 25

Joachim Ried GmbH
Schlosserstraße 20/1
7000 Stuttgart 1
Tel.: 0711/60 03 79

MSG Marketing und Service GmbH
Adelmannstraße 5
8000 München 82
Tel.: 089/430 03 33

Fernseh-Service
Rudolf Hemmersbach
Rohrmannstraße 12
8500 München 80
Tel.: 0911/26 84 81

Und das bringt Euch das nächste Club Magazin

Textverarbeitung — ganz professionell

Womit? Wir stellen Euch das preiswerte deutsche Textverarbeitungssystem vor: „Atari Schreiber" — die Software und den Atari 1027 — die Hardware

Farbig Drucken

Tolle Möglichkeiten für 600 XL- und 800 XL-Besitzer mit unserem Atari 1020 Vierfarbdrucker.

Das Spiel ist da

XEVIOUS — jetzt für das Atari CX 2600 Computer System

Ganz schön clever, der Pinguin!

PENGO, der Arkadenhit, neu für Atari PCS und VCS

GALAXIAN[4]
CX 2684
Galaktische Krieger greifen in Wellen an.



CENTIPEDE
CX 2676
Ein rasanter Kampf mit dem rasenden Tausendfüßler.



TENNIS
CX 2680
Das Training für Wimbledon.



PHOENIX[5]
CX 2673
Bösartige Vögel bedrohen die Erde.



Wünsch Dir die Top-Hits von Atari

JUNGLE HUNT[3]
CX 2688
Im Dschungel lauern jede Menge Gefahren.



KANGAROO[2]
CX 2689
Mama Känguruh boxt sich durch.



POLE POSITION[1]
CX 2694
Das „Super Formel 1"



BATTLE ZONE
CX 2681
Ein Panzer kämpft sich durchs Schlachtfeld.



ATARI®
A Warner Communications Company